

**Семантические дериваты этнонима «русский»
в названиях игр, игрушек, развлечениях**

Под воздействием культурных, политических, экономических факторов у каждого народа формируются определенные стереотипы по отношению к другим народам (и по отношению к себе), так называемые этнические стереотипы. Они могут реализовываться в различных культурных кодах, в том числе и в языковой системе. Стереотипы могут отражать оценку и отношение к реалиям какого-либо народа. В настоящем докладе мы остановимся на представлениях, выраженных в названиях игр, игрушек и развлечений. Исследовались устойчивые сочетания с этнонимическими прилагательными *russian* и русский, функционирующими в английском и русском языках. Далее будут представлены результаты семантико-мотивационного анализа подобных сочетаний.

Уместно судить о том, что во многих названиях присутствует мотив некой предельности, крайности, приписываемый русским. При этом нельзя однозначно определить оценку этому явлению. С одной стороны, появляются такие наименования упражнений, как *russian circles* (жарг. *русские круги*) – «упражнение в хоккее, где игроки катаются с шайбой вокруг пяти кругов, вбрасывая при этом шайбы между друг другом» [1]. Упражнение оценивается как одно из самых трудных и эффективных, что, несомненно, подчеркивает положительную оценку, заложенную в этом сочетании. Упражнение ориентировано на развитие скорости, что может свидетельствовать о выделении быстроты движения доминантным признаком. А с другой стороны, появляется, например, *russian overkill* (жарг. *русское уничтожение*) – «режим в игре, при котором все оружие заменяется мощным супероружием» [2].

Наличие данного сочетания отражает закреплённую в языке характеристику «русского» как чего-либо жестокого, разрушительного.

Отдельно стоит отметить такое сочетание, как *russian roulette* (*русская рулетка*). Кажется, что данное фразеосочетание совмещает в себе полярные коннотации. С одной стороны, русскому приписывается азарт, бесстрашие ввиду условий игры, с другой – жестокость и дикость. Британское издание «The Telegraph» эту игру оценивает как садистскую, так как считает, что появление названия связано с русской тюремной охраной, которая в XIX веке заставляла заключённых проделывать операции, называемые сейчас русской рулеткой [3]. Русский язык тоже фиксирует номинацию *русская рулетка*. Однако есть основания полагать, что она является «отражённой», так как закреплёно это сочетание было лишь в 1967 году, тогда как Oxford English Dictionary датирует первый контекст 1937 годом [4].

В названиях игр, как и в названиях других реалий, присутствуют номинации, приписывающие «русское» играм, главный компонент которых – водка. Такие сочетания обыгрывают мотив пьянства, отражающийся в языке. При этом в таких лексемах зачастую проявляются отрицательные коннотации. Например, игра *russian astronomy* (*русская астрономия*) предполагает, помимо потребления большого количества водки, выливание ее на глаза игрока, что демонстрирует жестокость по отношению к тому, на кого направлены действия.

Нельзя не отметить, что ко многим карточным играм успешно «приклеился» русский «маркер». Язык непоколебим в своем решении закрепить сочетания, отражающие азартность русского человека (*russian bank* – *русский банк* «карточная игра, похожая на солитер» [4], *russian poker* – *русский покер*).

Русский же язык, в свою очередь, отказывается присваивать «русский» элемент названиям игр. В языке практически не находится таких сочетаний. Несмотря на наличие исконно русских игр (лапта, городки, пятнашки, прятки), язык не считает нужным добавлять к ним «русский» маркер. Видимо, потому что у него нет для этого достаточных оснований, ведь носитель и так весьма

легко отличает русские игры от каких-либо других, а потому не нуждается в дополнительной выделенности.

На основании вышеприведенных примеров можно сделать вывод, что главными признаками, проявляющимися в сочетаниях с этнонимическим прилагательным *russian*, являются азартность, пьянство и жестокость, которые приписываются русскому. Также кажется важным отметить, что негативные коннотации появляются у сочетаний, принадлежащих жаргонной лексике и возникших в XXI веке. В сочетаниях, фиксируемых в словарях, резких отрицательных значений не наблюдается. Русский же язык не выделяет традиционные игры, а присутствующие в нем номинации с прилагательным *русский* являются «отраженными».

Литература

1. Jes-hockey. URL: <http://www.jes-hockey.com/index.html>.
2. Urban dictionary. URL: www.urbandictionary.com.
3. What is Russian roulette // Telegraph. Telegraph Media Group Limited, 2011. 12 июля.
4. OED-1989 – The Oxford English Dictionary. Oxford, 1989. 2 ed. Vol. 1–20.